

## Crea el teu projecte (II)

Amb totes les apps que hem dissenyat fins ara, es tractarà de crear el vostre projecte. És important que seguiu els passos de manera ordenada i que us fixeu amb les entregues de cada part, perquè així no us despistareu i organitzareu millor la vostra feina.

### 1. Què farà el vostre projecte?

El projecte que creareu serà una **app per anar a comprar al supermercat**. Resumint, l'app ha de servir per escriure i emmagatzemar una llista de la compra, buscar un supermercat en el mapa i guiar-nos des d'on som fins al supermercat desitjat.

### 2. Aspectes tècnics

Per tal que puguem utilitzar la app d'una manera pràctica, llistem aquí un seguit de components imprescindibles que la vostra app haurà de contenir:

#### Disseny dels components

##### 1. Pantalla 1

- Camp de text per entrar els articles que vulgueu comprar al supermercat
- Botó per a enviar cada ítem de la llista que escriviu
- Etiqueta per a mostrar per pantalla la llista de productes que heu anat introduïnt
- Botó per a esborrar la llista de la compra un cop ja no la necessiteu

##### 2. Pantalla 2

- Camp de text per entrar el nom del supermercat on volem anar a comprar
- Botó per a enviar el nom del supermercat
- Visor web per a mostrar el mapa on es localitza el supermercat
- Botó 'nostra el camí' perquè em mostri el camí cap a la destinació desitjada
- Botó per a netejar el nom del supermercat un cop ja no el necessiteu

##### 3. Pantalla 3

- Visor web per a mostrar el mapa amb el camí cap a la destinació desitjada

##### 4. Elements ocults

- Sensor d'ubicació
- TinyDB

#### Indicacions per a la programació dels blocs

1. Els articles que entreu al camp de text s'han d'emmagatzemar dins d'una llista. Consulteu aquest [enllaç](#) per veure com es fan les llistes dinàmiques d'aquest tipus.
2. Penseu d'emmagatzemar la llista a la memòria del telèfon utilitzant el component TinyDB, del qual vam parlar a la [pràctica 8](#). Això serà útil perquè quan apagueu l'app podreu recuperar el text de la llista.
3. Per a mostrar les indicacions cap al supermercat, també podeu guiar-vos per a la pràctica anteriorment mencionada.
4. Per a veure com crear una app amb varies pantalles, podeu consultar aquest [enllaç](#).

### 3. Publicació i presentació del joc. Aspectes formals

Llegiu bé els aspectes següents perquè els tindrem en compte a l'hora d'avaluar la app

1. El projecte el podeu fer de manera **individual o per parelles**
2. Es comprovarà que el projecte **contingui tots els elements** que us especificarem més endavant
3. Es tindrà en compte el **disseny gràfic** de la app
4. El **nom** triat per a la vostra app
5. En el moment d'entregar l'app, aquesta **necessàriament ha de funcionar**
6. L'app s'haurà de publicar en un [google sites](#). Apart dels elements habituals d'una app (captura de pantalla, blocs de codi, QR per descarregar l'app i enllaços als documents *.aia* i *.apk*) caldrà que a la web hi afegiu:
  - Logo de la app i/o altres elements de publicitat/merchandatge que vulgueu: cartell, anunci, espot publicitari
  - Possibles millores que s'hi puguin incorporar
7. Durant la presentació de la app als companys de classe, haureu de tocar els aspectes següents:
  - Sites on es presenta la vostra app
  - Disseny gràfic de la vostra app
  - Blocs de codi programats
  - Test in situ de l'app
  - Possibles millores que s'hi puguin incorporar
  - Logo i merchandatge
  - Simulació i test de la vostra app

### 4. Temporalització. Entregues i terminis

- **Sessió 1:** Disseny i esquematització de la vostra app
- **Sessions 2-10:** Programació de la app
- **Sessions 11-12:** Preparació del google sites i de la presentació oral
- **Sessions 13-14:** Presentació oral de les apps als companys